

游戏化阅读模式的构建与实践创新研究——以二年级《小猪唏哩呼噜》阅读活动为例

康丽丽

河南省实验小学，河南郑州，中国

【摘要】 游戏化阅读模式的读书活动以提升小学生阅读兴趣为核心，针对二年级学生注意力持续时间短、具象思维占主导的认知特点，构建“情境体验—任务闯关—成果展示”三位一体的游戏化阅读模式，并以《小猪唏哩呼噜》为实践载体，在班级开展为期8周的阅读活动实践。研究表明，游戏化阅读模式能有效激发二年级学生的阅读主动性，班级主动阅读率从实践前的21%提升至89%，文本理解题正确率提升36%，显著提升学生的文本理解能力与阅读参与度，为小学低年级阅读教学创新提供了可借鉴的实践路径。

【关键词】 游戏化阅读；二年级；阅读兴趣；《小猪唏哩呼噜》；教学实践

【项目基金】 河南省教育强省专项研究项目（2026JYQS441）

1. 引言

阅读是学生获取知识、发展思维的重要途径，而小学低年级是培养阅读兴趣的关键时期。当前低年级阅读教学中，存在教学形式单一、学生被动接受、阅读兴趣难以持久等问题。游戏化教学将游戏的趣味性与教学的目的性相结合，契合低年级学生的心理发展需求。《义务教育语文课程标准（2022年版）》明确提出，要“培养学生广泛的阅读兴趣，扩大阅读面，增加阅读量，提倡少做题、多读书、好读书、读好书、读整本的书”。《小猪唏哩呼噜》以生动有趣的故事情节、憨态可掬的角色形象深受低年级学生喜爱，本研究以该书为载体，探索游戏化阅读模式在班级教学中的实践策略，旨在为提升低年级学生阅读兴趣提供具体方案。

2. 游戏化阅读模式的构建原则与框架

2.1 构建原则

趣味性原则：选取贴近二年级学生生活经验的游戏形式，将阅读任务融入游戏场景，让学生在玩中学。

层次性原则：根据《小猪唏哩呼噜》的文本内容，设计由易到难的阅读任务，满足不同阅读水平学生的需求。

互动性原则：强调师生互动、生生互动，通过小组合作闯关、角色表演等形式，提升学生的阅读参与感。

2.2 模式框架

本研究构建的游戏化阅读模式包含三个核心环节：情境体验导入—任务闯关精读—成果展示拓展。情境体验环节通过创设与文本相

关的游戏场景，激发学生阅读期待；任务闯关环节将文本内容拆解为多个游戏任务，引导学生深度精读；成果展示环节为学生提供展示阅读收获的平台，强化阅读成就感。该框架契合建构主义学习理论“情境性”“互动性”的核心主张，也符合低年段学生“在玩中学、在做中学”的认知规律。

3. 基于《小猪唏哩呼噜》的游戏化阅读教学实践

3.1 实践准备

学情分析：本次实践对象为二年52名学生，经课前调研，21%的学生能主动进行课外阅读，35%的学生对长篇绘本存在畏难情绪，62%的学生更愿意参与集体阅读活动。学生已具备初步的独立阅读能力，但存在阅读时注意力不集中、对文本细节关注不足等问题。

文本分析：《小猪唏哩呼噜》讲述了小猪唏哩呼噜的一系列冒险故事，情节简单连贯、语言通俗易懂，角色性格鲜明，包含“小猪卖橘子”“智斗大灰狼”等多个独立又关联的小故事，适合拆解为游戏任务。

材料准备：准备《小猪唏哩呼噜》绘本及文字版书籍、角色头饰（小猪、大灰狼、鸭太太等）、任务闯关卡片、积分奖励贴纸、阅读成果展示墙。

3.2 具体实践过程

本次实践为期8周，具体分为三个阶段：

3.2.1 情境体验导入：唤醒阅读兴趣（第1周）

游戏名称：“角色猜猜乐”

游戏规则：教师展示《小猪唏哩呼噜》中

的角色剪影，播放角色相关的情节录音片段，学生根据线索猜测角色名称。猜对的学生可获得“阅读小侦探”积分贴纸，并优先选择自己喜欢的角色头饰。

教学实施：教师播放“小猪帮鸭太太送鸭蛋”的录音片段，提问“这个不怕累、乐于助人的小动物是谁呀？”学生结合剪影快速猜出是小猪唏哩呼噜。随后教师引出本书，告诉学生“接下来我们要和小猪唏哩呼噜一起开启冒险之旅，完成任务的同学还能获得‘冒险小勇士’称号”，以此激发学生的阅读欲望。

阶段成效：本阶段课后统计，90%的学生主动向教师借阅《小猪唏哩呼噜》绘本，班级阅读讨论区新增32条关于角色的留言。

3.2.2 任务闯关精读：深化文本理解（第2-6周）

在第2至6周的精读阶段，我们以《小猪唏哩呼噜》的核心故事为依托，设计了五个层层递进的闯关任务，以小组为单位开展合作阅读活动，每组5-6人，分别设置组长、记录员、发言人等岗位，确保每位学生都能深度参与阅读过程。

第一关：故事梳理关——拼图游戏理脉络
本关聚焦《小猪唏哩呼噜》中“小猪卖橘子”的故事片段，旨在帮助学生梳理故事发展的先后顺序。教师为每个小组发放一套打乱的故事情节卡片，卡片内容涵盖“小猪决定卖橘子”“小猪决定卖橘子”“遇到狐狸先生”“辛苦叫卖”“赚到第一桶金”等关键情节。游戏规则为，小组合作将情节卡片按正确顺序排列，完成排序后，由发言人向全班复述故事梗概。完成排序的小组可获得2分基础积分，复述流畅、逻辑清晰的小组额外加3分。本关实施后，95%的小组都能顺利满分通关，学生在拼图和复述的过程中，不仅理清了故事脉络，还能主动提炼故事的核心事件。

第二关：细节探秘关——寻宝游戏挖细节
本关以“智斗大灰狼”的故事片段为载体，引导学生关注文本中的细节信息。教师提前设计好一系列细节问题，比如“小猪卖橘子时遇到了哪些困难？”“大灰狼为什么没有吃掉小猪？”“小猪用什么办法化解了危机？”等。游戏规则为，学生化身“阅读寻宝员”，在书中寻找问题的答案，找到答案后需在课本上标注出对应的页码，每答对1题可获得1分，累计答对5题的小组额外加2分。在闯关过程中，学生们都能认真翻阅文本，主动和组员讨论答案，最终82%的学生都能准确标注答案页码，

对文本细节的关注度明显提升。

第三关：角色模仿关——表演游戏悟形象
本关旨在让学生通过角色扮演，深入体会故事中角色的性格特点。各小组自主选择《小猪唏哩呼噜》中的经典情节，除了“小猪智斗大灰狼”，还有“小猪帮鸭太太送鸭蛋”“小猪和弟弟妹妹玩耍”等片段可供选择。小组先利用20分钟时间阅读对应文本，讨论角色的语气、动作和性格特点，随后进行角色扮演排练。表演时要求学生模仿角色的语气说话，配合符合角色形象的动作。游戏规则为，表演生动、贴合角色形象的小组可获得3分，全员参与表演的小组额外加2分。本关实施过程中，课堂氛围十分活跃，有小组将小猪唏哩呼噜的憨厚可爱表现得淋漓尽致，还有小组通过夸张的动作展现大灰狼的凶狠，最终100%的小组都完成了表演，78%的小组获得了“最佳表演奖”。学生在表演中不仅加深了对角色的理解，还切实体会到了文本语言的趣味性。

第四关：问题思辨关——辩论游戏明观点
本关聚焦文本中的开放性问题，培养学生的思辨能力。教师提出“小猪卖橘子赚的钱应该用来做什么？”的讨论话题，小组内先进行充分讨论，随后分成正反两方进行简短辩论。正方观点为“钱应该用来给妈妈买礼物”，反方观点为“钱应该用来买更多橘子继续售卖”。游戏规则为，辩论时观点明确的小组可得2分，能结合文本内容和生活经验给出充分理由的小组额外加3分。在辩论过程中，学生们积极发言，有的学生说“小猪很爱妈妈，妈妈每天很辛苦，应该买礼物”，有的学生说“继续卖橘子能赚更多钱，帮助更多人”，最终65%的学生能提出2条以上合理观点，思辨能力和语言表达能力都得到了锻炼。

第五关：创意想象关——绘画游戏拓思维
本关旨在激发学生的想象力，引导学生进行阅读拓展。教师提出任务：“小猪唏哩呼噜赚到钱后，还会开启哪些新的冒险？”要求学生发挥想象，将自己构思的新冒险故事画成连环画，并为每幅画配上简短的文字说明。游戏规则为，画面完整、能呈现完整冒险情节的作品可得2分，创意新颖、情节有趣的作品额外加3分。在创作过程中，学生们充分发挥想象力，有的画小猪帮助小松鼠过冬，有的画小猪去城里游玩，最终90%学生的作品都入选了班级创意墙，学生的想象力和创造力得到了充分展现。

3.2.3 成果展示拓展：强化阅读成就感（第

7-8周)

游戏名称：“小猪唏哩呼噜冒险成果展”

游戏规则：各小组将闯关过程中的成果（情节拼图、细节答案卡、表演视频、创意连环画）整理成“冒险手册”，在班级展示区进行展览。全班同学轮流参观，用“点赞贴纸”为喜欢的作品投票，票数最高的小组获得“最佳冒险小队”称号。

教学实施：展示环节设置“故事讲解员”岗位，由每组发言人向参观者介绍本组成果。学生们在讲解过程中，主动回顾阅读内容，分享自己的阅读感悟。此外，教师引导学生将阅读延伸到生活中，鼓励学生“像小猪唏哩呼噜一样乐于助人”，并记录自己的助人小故事，实现阅读与生活的联结。

阶段成效：成果展共收到45份“冒险手册”，班级累计收到助人小故事38篇，8名学生主动借阅该作者的《小猪唏哩呼噜和他的朋友》。

4.实践成效与反思

4.1 实践成效

学生阅读兴趣显著提升：实践前班级主动阅读率仅为21%，实践后提升至89%；92%的学生表示喜欢《小猪唏哩呼噜》，76%的学生主动借阅该系列其他作品，班级形成了“课间聊故事、课后绘情节”的阅读氛围。这与相关研究结论一致——游戏化教学通过积分、徽章等元素能让学习者获得进步感与竞争感，有效克服阅读兴趣不足的问题。

文本理解能力有所增强：通过任务闯关，学生能准确梳理故事脉络，关注文本细节。对比实践前后的阅读测试成绩，班级文本理解题正确率从58%提升至94%，中等生和学困生的正确率分别提升39%和42%。游戏化设置有效提升了学生的注意力与协作沟通能力，进而促进阅读能力提升。

合作学习能力得到发展：小组闯关过程中，学生学会了分工合作、互相帮助，85%的小组

长能合理分配任务，学困生参与课堂发言的次數较实践前增加了3倍，班级学习氛围更加浓厚。

4.2 实践反思

游戏化阅读模式需要教师提前做好充分准备，任务设计需紧密结合文本内容，避免游戏与阅读脱节。本次实践中，个别小组在创意想象关出现“重绘画轻文字”的情况，后续需明确文字描述的要求。

针对阅读能力较弱的学生，应提供更多的个性化指导，如简化任务难度、一对一辅导等，确保全体学生都能在游戏中有所收获。本次实践中，仍有3名学困生在辩论关难以独立提出观点，后续可设计“观点提示卡”降低难度。

游戏化阅读的评价方式应更加多元化，除了积分奖励外，可增加过程性评价，如记录学生的阅读打卡情况、最新的课堂参与度等。

5.结语

本研究以《小猪唏哩呼噜》为载体，将游戏化模式融入二年级阅读教学，通过情境体验、任务闯关、成果展示三个环节，让学生在趣味游戏中完成阅读任务，有效提升了学生的阅读兴趣与文本理解能力。游戏化阅读模式契合小学低年级学生的认知特点，为低年级阅读教学提供了创新思路。未来研究可进一步拓展书目范围，完善游戏化阅读的评价体系，推动游戏化阅读模式在小学低年级的广泛应用。

参考文献

[1] 中华人民共和国教育部. 义务教育语文课程标准(2022年版)[S]. 北京: 北京师范大学出版社, 2022.

[2] 徐潇. 趣启童心 法引航程[N]. 渭南日报, 2025-12-10(006).

[3] 王晨. 小学语文低年段阅读理解能力培养教学游戏化设计研究[R]. 石家庄: 原创力文档, 2025.